
DIBUJANDO HENTAI
APRENDE A DIBUJAR EL ARTE ERÓTICO
2
+ de 18 años
$20.00
prohibida su venta a menores
VANGUARDIA
SÓLO PARA MAYORES DE 18 AÑOS
CLASE DE Color
TONOS DE PIEL 2
El Arte del 3-D
TRES DIMENSIONES DE EROTISMO
CÓMIC
ARTE SECUENCIAL
TOMO 2
ADAPTACIÓN
PARA MAYORES DE 18 AÑOS





La adaptación es una de las grandes ventajas del ser humano. Acomodarnos a situaciones y ajustar el entorno a nuestras necesidades eso es lo que hace el dibujante, adapta lo que ve a su estilo y a sus necesidades. En el primer número vimos cómo observar; ya que has hecho, esto sigue el siguiente paso: adaptar, haciendo bocetos hasta encontrar lo que exactamente queremos plasmar. Así que a darle jejeje... que mientras más se practique, mejor saldrá.

A. Pasos
dbhentai@vanguardiaeditores.com

Fe de Erratas:

La Guia de Dibujo del número anterior fue elaborada por:
Carlos Carbajal
Director

Fabián Roldán
Portada

Nastienka
Zayuri Kyoto
Clases de Dibujo

Directorio Revista

Editor Responsable
Juan Antonio Flores Valdovinos

Director
Carlos Carbajal Cuevas
Asistente
Edén Zayuri Ortiz

Diseño de Interiores
Edén Zayuri Ortiz
Dajeko

Cómic
Fabián Roldán

Clases de Dibujo
Tozani
José Luis Belmont
Nastienka

Colaboradores
Zayuri Kyoto
Aurak
Razvan

Portada
Nastienka (Lineart)
Tozani (Color)

Corrección de Estilo
Guillermo Rico Bonilla

Directorio Editorial

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores V.
Dirección Administrativa

Adriana Villalobos
Dirección de Operaciones

Verónica Maldonado
Dirección de Circulación

Servicios

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
ext. 111 Y 112

SUSCRIPCIONES
01-800-283-80-10

ÍNDICE

DIBUJANDO HENTAI No. 2 Publicación Quincenal Junio 2008. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera, México D.F. C. P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO SEP/INDA No. 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TITULO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705 No. IMPI 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87. México. D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 Impresa en: CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR. CP 62510.



Cuando observamos nuestro alrededor y aprendemos a dibujar lo que vemos, nuestros dibujos adquieren un aspecto más realista. Pero para dibujar hentai, es necesario saber dar un acabado de estilo manga a nuestros dibujos. Así, la observación pasa a ser un medio para obtener datos correctos que nosotros debemos adaptar a nuestro propio estilo.

Adaptar una imagen, un recuerdo o lo que observemos al estilo manga no es sólo disminuir rasgos, dibujar los ojos enormes o alargar las piernas de nuestros personajes.

Implica un proceso en el que debemos experimentar, practicar y crear un estilo propio, lo cual llega después de mucho trabajo y de una constante evolución en trazo y estudio.

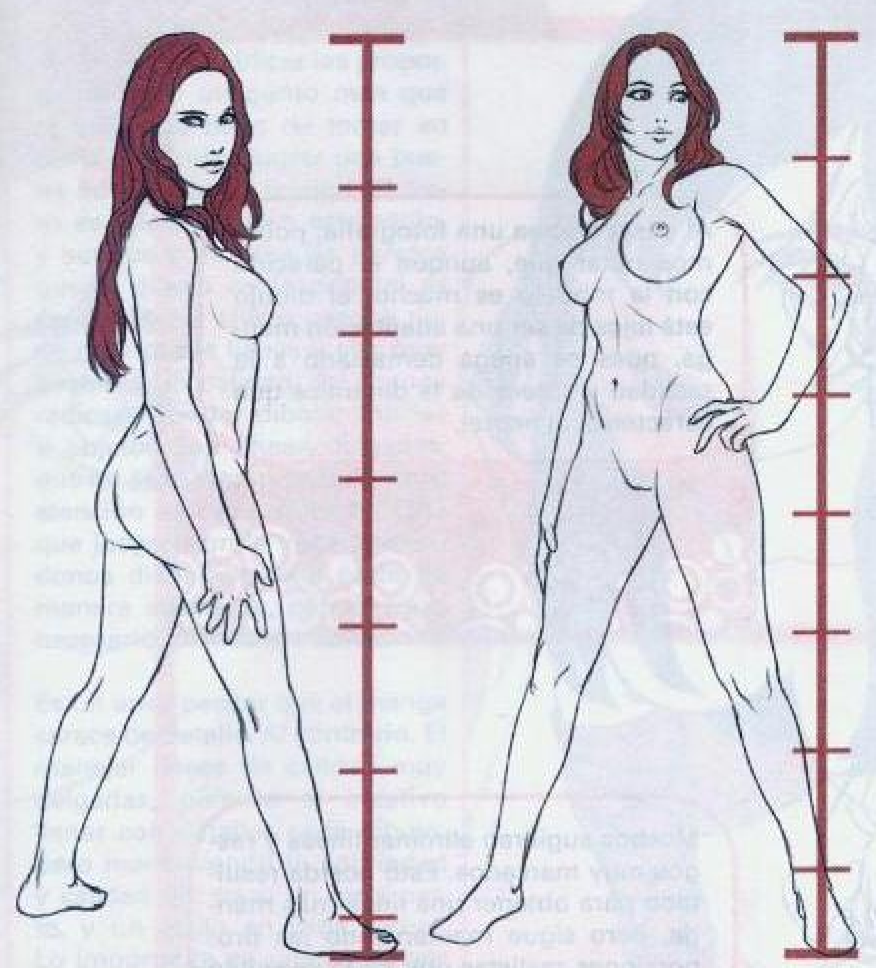
La constante retroalimentación del artista con otros medios gráficos y/o escritos es imprescindible para actualizar su estilo y avanzar al ritmo de los nuevos parámetros y tendencias del dibujo a nivel mundial.

Al dibujarlo con el estilo propio, el artista dota a sus creaciones de rasgos y proporciones que, si bien no son reales, perfectas o coherentes, son lo que marca la pauta para ser reconocido de entre los demás creativos, su voz propia.

El dibujo realista capta a la perfección los rasgos y facciones de una chica –en este caso–. A partir de este punto los dibujantes manga comenzamos a trabajar.

Adaptación TRANSFORMA EL DIBUJO

Por Tozani



Con 6 cabezas y ¼ de medida de cuerpo, la imagen real puede parecer muy baja en comparación con el dibujo manga. De piernas cortas y torso largo, este tipo de realismo es más aceptado por fanáticos de los dibujos épicos como los de **Boris Vallejo** o **Frank Frazetta**.

La figura ideal se trabaja en proporciones de 7 ½ cabezas. Esto alarga ligeramente las piernas, pero el cambio más visible es la reducción considerable de la cabeza. En muchas partes del mundo se maneja este tipo de proporción, tanto en Oriente como en occidente.

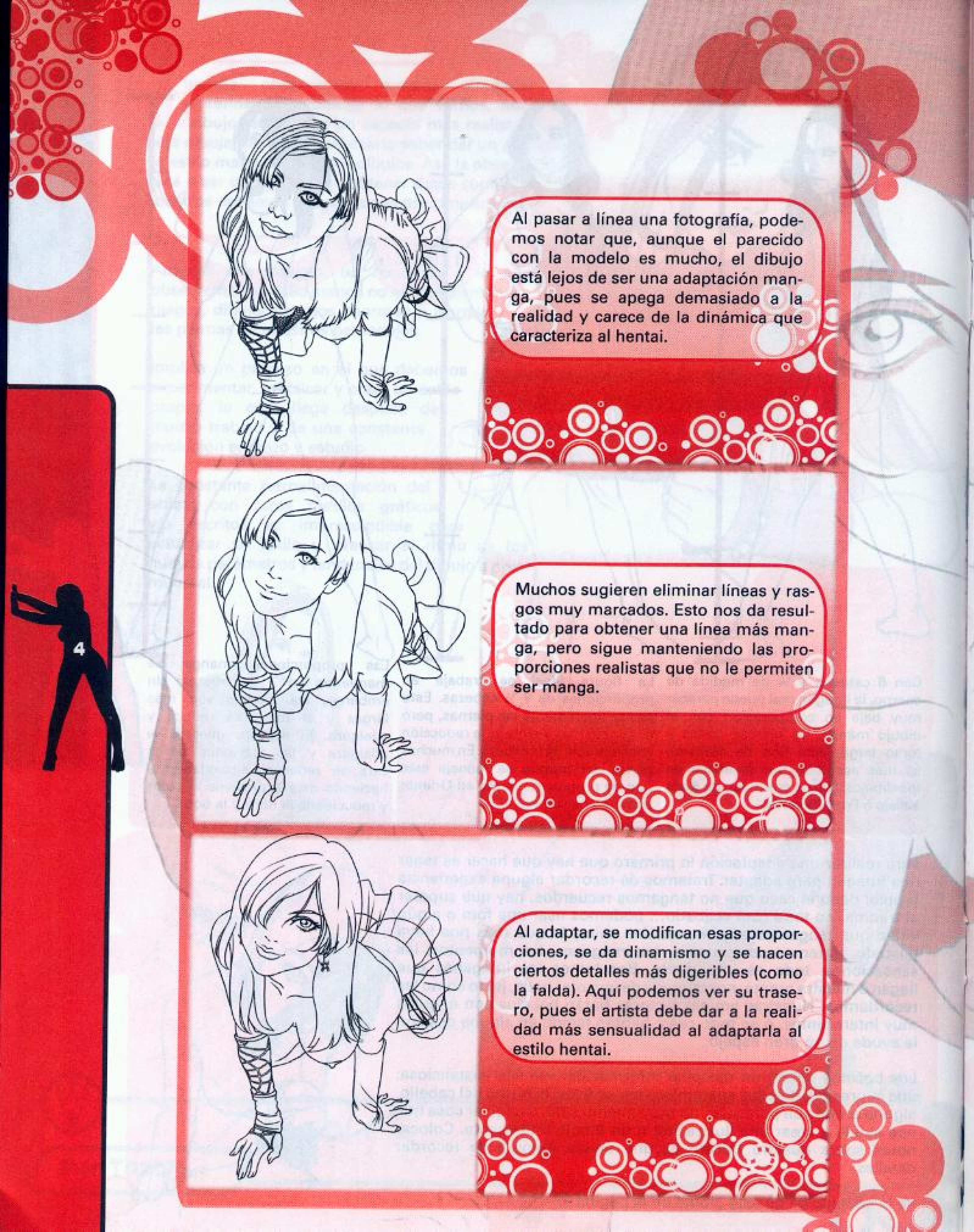
Las proporciones manga se mantienen en 7 ½ cabezas; sin embargo, las piernas son más largas y el torso se reduce y adelgaza. El especto general se adelgaza y las facciones de la cara se reducen, agrandando y haciendo más expresivos los ojos y reduciendo la nariz y la boca.

Para realizar una adaptación lo primero que hay que hacer es tener una imagen para adaptar. Tratemos de recordar alguna experiencia propia; dado el caso que no tengamos recuerdos, hay que superar el trauma, no todo está acabado... podemos usar una foto o algún video que tengamos a la mano. Una chica, la que más nos haya gustado, tratemos de recuperar las imágenes, los momentos, las sensaciones, todo es importante. Bocetemos las imágenes que llegan a nuestra mente, no tratemos de inventar nada, justo como las recordamos. Nuestras amigas lectoras harán bocetos con ángulos muy interesantes, o en todo caso, habrán tenido en alguna ocasión la ayuda de un gran espejo.



Los bocetos deben de recopilar información que sea sustanciosa: una expresión, detalles anatómicos específicos, la forma del cabello, alguna prenda en particular, un movimiento sutil; cualquier cosa que nos ayude a crear una ilustración o un dibujo interesante. Colocar notas sobre nuestro boceto es una buena manera de recordar detalles.

Ve la adaptación de este dibujo en la página 5.


Al pasar a línea una fotografía, podemos notar que, aunque el parecido con la modelo es mucho, el dibujo está lejos de ser una adaptación manga, pues se apega demasiado a la realidad y carece de la dinámica que caracteriza al hentai.
Muchos sugieren eliminar líneas y rasgos muy marcados. Esto nos da resultado para obtener una línea más manga, pero sigue manteniendo las proporciones realistas que no le permiten ser manga.
Al adaptar, se modifican esas proporciones, se da dinamismo y se hacen ciertos detalles más digeribles (como la falda). Aquí podemos ver su trasero, pues el artista debe dar a la realidad más sensualidad al adaptarla al estilo hentai.
4

LA ESTILIZACIÓN DEL TRAZO

Además de modificar las proporciones, hay un punto más que el dibujante debe de tomar en cuenta si quiere lograr una buena adaptación al manga. El trazo es importante en este estilo, y aunque a muchos les parezca que el dibujo estilo oriental es sencillo y sin chiste porque tiene muy pocas líneas y son muy austeras, la calidad del manga radica en poder dibujar formas y objetos con líneas delgadas, que no se esmeran en enfocar tu atención en cada músculo, sino que juegan con la vista, haciéndonos distinguir cada parte de manera adecuada, con el trazo necesario, ni más ni menos.

Es un error pensar que el manga carece de detalle. Al contrario. El manejar líneas de calidad muy delgadas, permite al creativo llenar con detalles cada dibujo, pero manteniendo la sobriedad y calidad del trazo en cada parte, y un estilo en cada forma. Lo importante es saber resolver cada parte del dibujo de manera adecuada, poniendo el mismo esmero cuando se trazan los accesorios o la ropa, que cuando trazamos el cabello o la cara. Todo debe ser armonioso, dando calidad de línea de manera sutil, poniendo más atención en el fondo que en la forma, haciendo trazos contundentes que no sean complicados de entender para nuestros lectores.



Para adaptar el estilo manga, no se sigue cada trazo ni se eliminan detalles, sino que se toma la información que una imagen real nos da y se la dota con las caracteristicas que apliquen a nuestro estilo, dándole una actitud tanto al personaje como a cada línea.

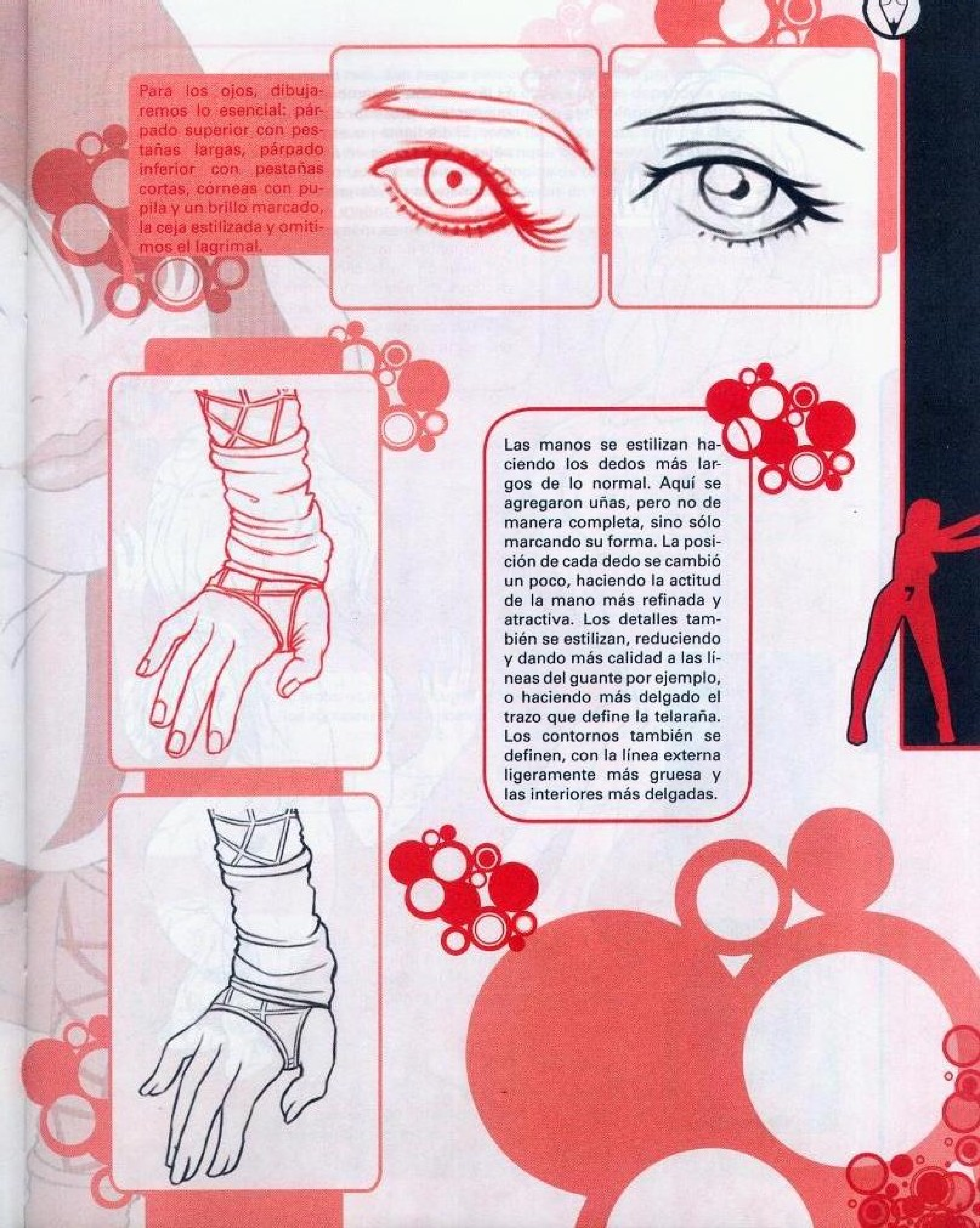


DAR DETALLE QUITANDO LÍNEAS

Para detallar en el manga, debes decidir qué tomas de la realidad y qué no. Agregando, removiendo trazos y definiendo con calidad de línea cada parte es como se logra una correcta adaptación.

El cabello es una masa irregular de líneas que va de un lado para otro, pero tomamos de esto sólo lo importante. El cabello tiene una forma, un peso y un estilo, y basado en esto lograremos tomar sólo las líneas necesarias para trazar una cabellera, de la cual aún cuando se basa en una real, no dibujamos cada cabello con líneas, ni le disminuimos detalles. Tomamos el tipo de corte con el fleco corto y degrafilado a los costados, ligeramente ondulado y con caída, que hace ondas en la parte más baja, y podemos adaptarlo de manera correcta usando sólo las líneas necesarias.

Los labios son más sencillos. Adaptamos la forma de la boca, haciendo ciertas partes más delgadas que otras; y al dibujar el contorno no lo hacemos completo, sólo damos idea de su forma.



Para los ojos, dibujaremos lo esencial: párpado superior con pestañas largas, párpado inferior con pestañas cortas, córneas con pupila y un brillo marcado, la ceja estilizada y omitimos el lagrimal.

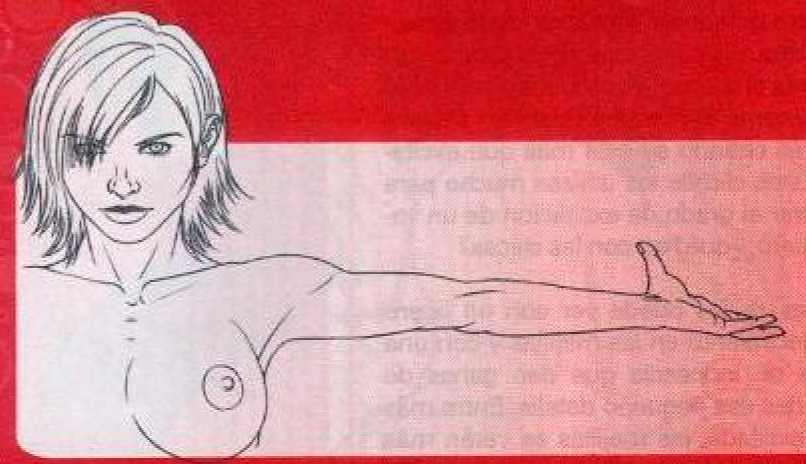
Las manos se estilizan haciendo los dedos más largos de lo normal. Aquí se agregaron uñas, pero no de manera completa, sino sólo marcando su forma. La posición de cada dedo se cambió un poco, haciendo la actitud de la mano más refinada y atractiva. Los detalles también se estilizan, reduciendo y dando más calidad a las líneas del guante por ejemplo, o haciendo más delgado el trazo que define la telaraña. Los contornos también se definen, con la línea externa ligeramente más gruesa y las interiores más delgadas.



El dinamismo es también un factor que debe de mantenerse presente en cada dibujo que realicemos. El dibujante novato suele hacer a sus personajes y escenarios en ángulos básicos, manejando solamente frente, perfil o tres cuartos de un personaje en un plano medio, pero es imprescindible que si se quiere evolucionar, se empiecen a manejar tomas más complejas, jugando con el movimiento de las figuras y con el punto de vista (o "posición de la cámara"), para obtener perspectivas de picadas y contrapicadas y escorzos forzados. No basta con conocer las proporciones, se debe aprender a mover a tus personajes y tener puntos de vista creativos.

Una persona real, con rasgos particulares definidos por su genética, puede ser plasmada tal cuál en el papel, pero dependerá del artista el estilo que usará. Al conjugarse la particularidad del objeto dibujado en sí y la del estilo y trazo de cada artista, siempre dará como resultado un dibujo único. Aunque dos creativos dibujen la misma persona, las experiencias propias de cada artista hará que ambos dibujos sean totalmente diferentes en forma y fondo.

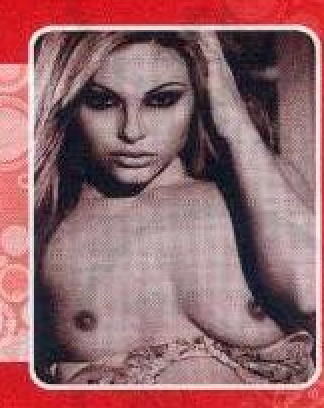
Cada estilo de dibujo tiene sus propias influencias y evoluciona a la par de todo lo que le rodea. Las experiencias propias modifican la mentalidad y, por consecuencia, la técnica de cada artista.



El estilo americano, con líneas gruesas y delgadas muy marcadas, está influenciado por el vivir y el sentir de la idiosincrasia americana, siempre con aire heroico en el fondo y perfección gráfica en la forma.



El erotismo americano está influenciado por lo que los adolescentes americanos ven: Playmates.

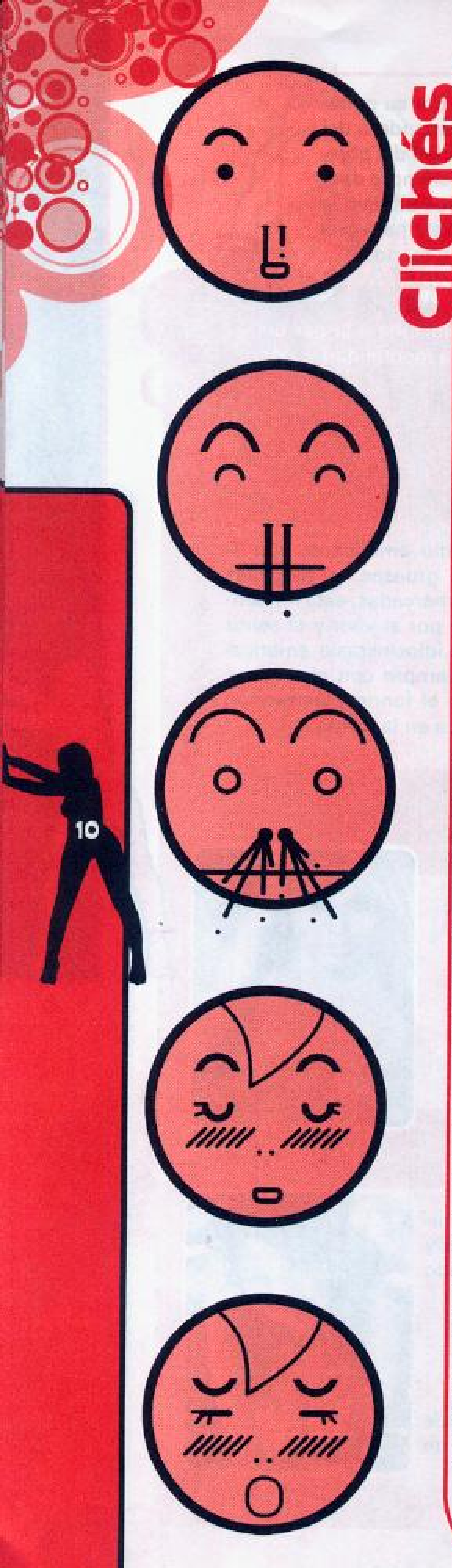




El estilo japonés, de líneas delgadas y dinámicas, mantiene la idea japonesa de la belleza y perfección tradicionalistas, que busca el fondo y la armonía con la forma en gráfica y concepto.

El erotismo japonés está influenciado desde la juventud por imágenes más armónicas y un trasfondo fetichista.





Clichés

Existen recursos gráficos que son muy usados por los artistas japoneses para denotar actitudes o sentimientos específicos. Éstos nos ayudan a adaptar nuestro dibujo con las características del hentai, pero debemos saber el porqué y para qué son para poderlos aplicar adecuadamente. No sólo basta dibujar una chica hermosa en una pose muy provocadora, hay que adaptar nuestro dibujo al hentai.

Aquí te mostramos los que más se utilizan en una escena erótica. El leve escurrimiento de sangre en la nariz nos dice que nuestro personaje está levemente excitado, porque la sangre sube a la cabeza y se calienta el cuerpo. Pero cuando bota de la nariz, como el maestro Roshi en *Dragon Ball,* es cuando se está más que excitado. Estos clichés los utilizan mucho para mostrar el grado de excitación de un varón, pero, ¿qué hay con las chicas?

A ellas se les puede ver con un ligero enrojecimiento en las mejillas y con una carita de inocencia que dan ganas de quitarles ese pequeño detalle. Entre más esté excitada, las mejillas se verán más enrojecidas, acompañadas con expresión placentera. Tal vez sea muy trillado todos estos detalles, pero son los que dan ese toque a nuestra muy querida pornografía oriental.

En las chicas son más notorios estos clichés por obvias razones, pues ellas son quienes nos muestran las delicias del hentai. Pero no sólo hay clichés de carácter y sentimientos en los personajes, sino también del diseño.

Cómo no poder identificar una chica hentai cuando vemos a primera vista sus dos senos (a veces tan grandes que es imposible que pasen desapercibidos), su carita tierna y unos muslos bien dotados con una micro faldita de colegiala que nos deja mostrar parte de su ropa interior. Este tipo de clichés nos llevarían toda una publicación, por eso ya la estamos preparando para analizarlo más a fondo.

A continuación les presentamos una escena "hentaiosa", en donde podrán observar las características principales para que pueda ser una escena 100% hentai:

La retroalimentación se lleva a cabo con la investigación, la lectura y el estudio de otros artistas, tratando siempre de tomar lo que nos gusta para adoptarlo a nuestro estilo, sin copiar lo que los otros hacen.


ESCENA HENTAI
Los fluidos en una escena sexual son muy importantes, pues nos indican el pre o pos de lo que sucede. En este caso, exagerar la cantidad de saliva mezclada con semen nos hace pensar que a ella le gusta.
Como podrás observar, no basta el hecho de ver una cantidad de penes divirtiéndose; ahí están los elementos, la chica, los penes, los fluidos, pero tienen características que facilitan la adaptación para realizar la escena hentai.
Como ya lo habíamos mencionado, mostrar las mejillas enrojecidas indica que ella está excitada, y el semen en la cara muestra el grado de perversión.
Utilizar encuadres o vistas que muestren lo esencial, pero que sea entendible, no hace necesario dibujar el dueño del pene si se entiende que está ahí.
La exageración es una característica del hentai. Hacer miembros enormes con cierto número de participantes nos indica que no hay límites para alimentar nuestra imaginación.
Dibujar fluidos por todas partes indica que estamos viendo un verdadero atascón. No deben olvidar que debe parecer lo que es y no sólo manchas por doquier.
Cuando se dibuja una penetración, es importante saber dibujar una vagina antojable y un pene imponente e indicar la fluidez de la acción. Recuerden que entre más mojado, mejor.
DIBUJO BASADO EN EL ARTE DE KATSUPIKO FUJI, DEL MANGA PIKO PIKO WORLD PUBLICADO POR BAMBOO COMICS.



El uso de un buen lápiz no garantiza que nuestro dibujo quede excelente, pero sí que tenga la calidad necesaria. Para eso debemos saber los tipos de lápices y para qué sirven.

Hay muchos que utilizan cualquier tipo de lápiz, qué más da, hay que dibujar la idea antes de que se nos vaya. Eso está bien, pero cuando queramos que nuestro dibujo quede espectacular debemos utilizar los lápices adecuados.

Hay dos tipos de lápices: los duros y los suaves.

Los duros o lápices H son aquellos que tienen el grafito más compactado, es decir, el trazo es muy bajo en cuanto a consistencia. Utilizamos este tipo de lápices para bocetar. Los encontramos desde el 2H, 3H, 4H, 5H, 6H hasta que la gama de lápices lo permita; entre más grande sea el número, más bajo será el tono que nos dé. Te recomendamos los ya mencionados.

Los suaves o lápices B tienen un grafito más fácil de plasmar, es decir, el trazo es más suave en cuanto a consistencia. Los utilizamos para darle acabado a nuestro dibujo y delinearlo. Los encontramos desde el 2B, 3B, 4B, 5B, 6B hasta que la gama lo permita; entre más grande sea el número, más oscuro nos dará el tono de grafito. La recomendación es la misma.

El lápiz HB es neutro, lo puedes utilizar para hacer las dos cosas: bocetar o delinear, pero ya dependerá de cómo te acomodes. Hay de diferentes marcas y precios, así que cuídalos, sé que es imposible no morderlos y más cuando se está dibujando hentai, así que ármate de tu gama de lápices y... **PERVERSOS TRAZOS.**

3H se utilizó para aplicar sombra más clara.

HB sombra media y color de cabello.

2B sombra oscura.

4B negro total, sombras duras.

Armas del dibujante: LÁPICES

Por Zayuri Kyoto

KISHI TORAJIRO

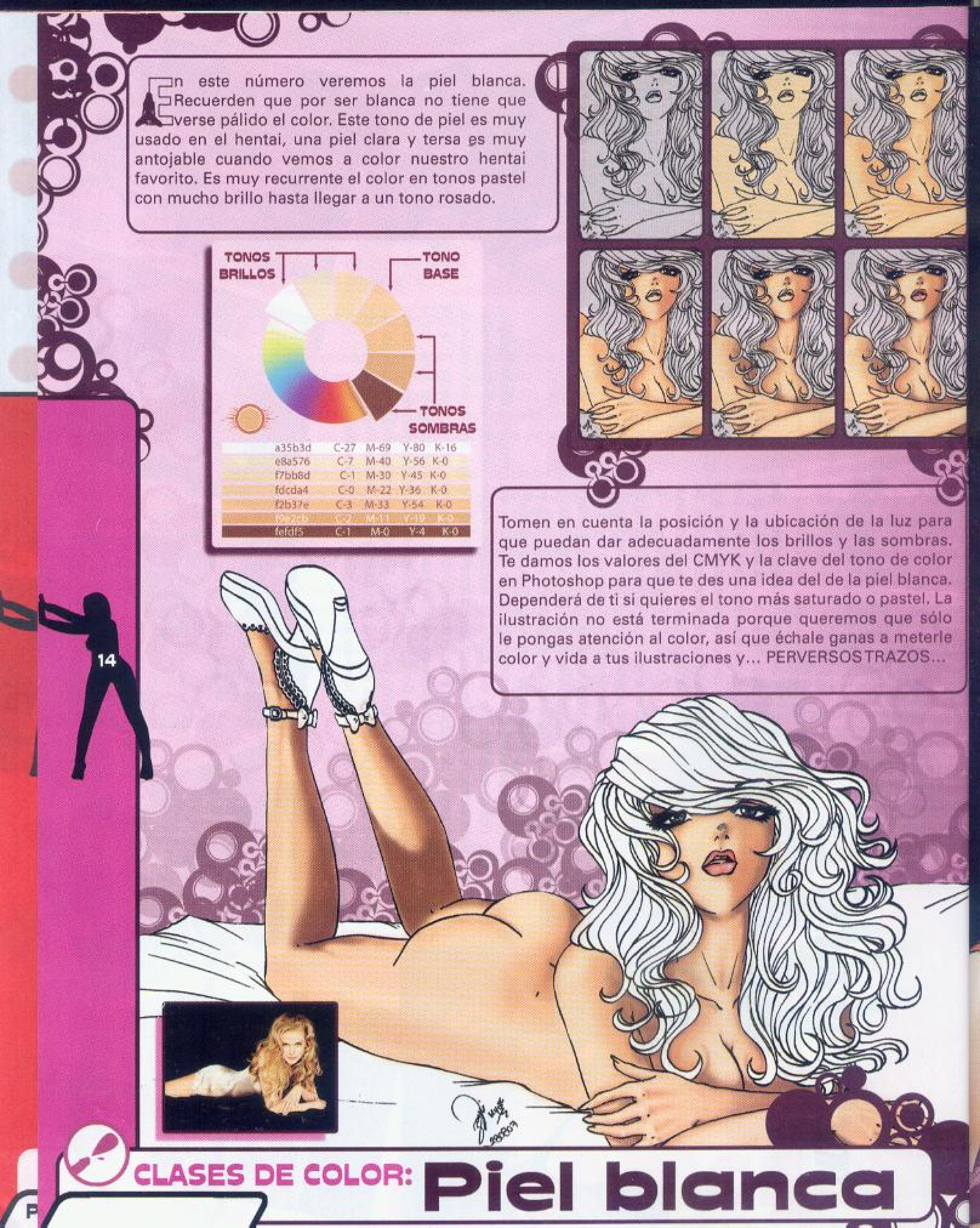
MAKA-MAKA



Destacando justamente de entre todo el material que hizo su aparición a finales del 2005 y que continúa su salida con bastante fuerza para este 2006, se presentó, por parte de la editorial JIVE (Orange Productions), la primera entrega compilatoria de una popular serie que viera la luz inicialmente al interior de la revista *Penthouse Japón*, ilustrada total y agradablemente en computadora (lo cual es algo raro, si es que se habla de una serie regular por allá que sólo se usa el blanco y negro) a cargo del famoso mangaka **Kishi Torajiro,** quien debe muchos de su éxito al haberse especializado en desarrollar historias sexuales que implican directamente relaciones amorosas lésbicas. Con un estilo de dibujo moderno, erótico, pero no tan apegado a la ya clásica y bien definida estética que se puede encontrar casi sin falla en la mayoría de los mangas (los ojos enormes, cabellos exagerados o rostros "casi cuadrados" que tanto nos gustan). Kishi sigue conservando aun así un encanto que no sólo hace su obra rápidamente digerible sino de inmediato agradable a la vista. Este tipo de arte se plasma en *Maka-Maka*.

CLASES DE COLOR: Piel blanca

En este número veremos la piel blanca. Recuerden que por ser blanca no tiene que verse pálido el color. Este tono de piel es muy usado en el hentai, una piel clara y tersa es muy antojable cuando vemos a color nuestro hentai favorito. Es muy recurrente el color en tonos pastel con mucho brillo hasta llegar a un tono rosado.



a35b3d	C-27	M-69	Y-80	K-16
e8a576	C-7	M-40	Y-56	K-0
f7bb8d	C-1	M-30	Y-45	K-0
fdcda4	C-0	M-22	Y-36	K-0
f2b37e	C-3	M-33	Y-54	K-0
[illegible]	C-2	M-11	Y-19	K-0
fefdf5	C-1	M-0	Y-4	K-0

Tomen en cuenta la posición y la ubicación de la luz para que puedan dar adecuadamente los brillos y las sombras. Te damos los valores del CMYK y la clave del tono de color en Photoshop para que te des una idea del de la piel blanca. Dependerá de ti si quieres el tono más saturado o pastel. La ilustración no está terminada porque queremos que sólo le pongas atención al color, así que échale ganas a meterle color y vida a tus ilustraciones y... PERVERSOS TRAZOS...



¡Qué mujer... intelectual!

Por Nastienka

Algo que hace la vida más interesante es la variedad, sin duda que existan distintos tipos de mujeres para muchos es una bendición.

En esta ocasión, veremos a la mujer intelectual, aquella fémina cuya inteligencia no está peleada con la belleza; es una mujer con amplios conocimientos, aquella que pasa horas estudiando la anatomia masculina y sus delicias. Sin duda aquel afortunado que esté con ella logrará disfrutar de su basta sabiduría. En el hentai este tipo de personajes gusta de impartir una muy buena clase, se saben el *Kama Sutra* al derecho y al revés.

Con gusto enseñará tanto a novatos como a conocedores del tema, después de todo, uno nunca deja de aprender cosas nuevas en la vida... Si tienes pensado realizar un personaje así, debe ser con una apariencia sofisticada y elegante, pero a su vez con una actitud misteriosa, ojos seductores, una libido insaciable, pero siempre discreta para cualquier ocasión.

Colores característicos:
- Sobrios
- Lisos

Gamas:
- Café o Sepias
- Grises
- Rojos o Guinda
- Verdes oscuros

Accesorios:
- Lentes



TRES DIMENSIONES DE EROTISMO
2da Parte

Por José Luis Belmont

En esta ocasión vamos a hablar de las figuras y los tipos de cambios que se pueden utilizar dentro del mismo programa, las puedes encontrar de forma gratuita o en venta. Nos sirven para poner en cualquier posición a nuestra modelo, sólo falta utilizar nuestra "hentaiesca" imaginación...

Básicamente estas opciones son para darle movimiento a nuestra modelo, las podemos encontrar en todas las medidas y tamaños que nos podamos imaginar, ¿pero en qué radica entonces la diferencia de unas con otras? Bueno, pues, principalmente en el grado de complejidad, así como las opciones que incluyen. Esto permite al usuario modificar en mayor o menor medida su estructura, puedes rotar, mover, agrandar, achicar, hacer cualquier movimiento que prefieras, pero debes tomar en cuenta el límite de elasticidad del cuerpo.

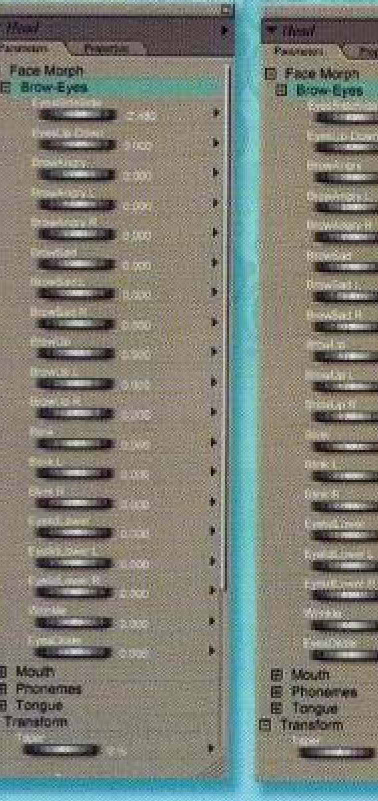
En el caso del cuerpo femenino cabe mencionar que todas son unas bellezas virtuales comparadas con sus horribles "primas" incluidas por default por el mismo programa.

Algo que, sin embargo, vamos a encontrar en todas éstas es que tienen en común el hecho de estar construidas sobre una misma base que suele ser la del modelo más popular o funcional, según sea el caso (Victoria, Maya Doll, Stephanie, Judy).

Esto no descarta creaciones independientes muy meritorias en su elaboración, pero cuentan casi siempre con mucho menos soporte que todas las comunidades en Internet.

Lo que determina esta selección final es, por lo regular, el número de parámetros que tiende a incluir cada una. Casi todas las figuras que se usan en el programa tienen estos diales importantes divididos en Morphs y Transform.

Aquellas figuras independientes están tremendamente limitadas en este campo, ya que no cuentan con una variedad extensa, por lo que pueden servir en principio para el aprendizaje básico con opciones como "Transform", sólo que más adelante es muy poco lo que se puede realizar con ellas en términos de exploración y práctica.

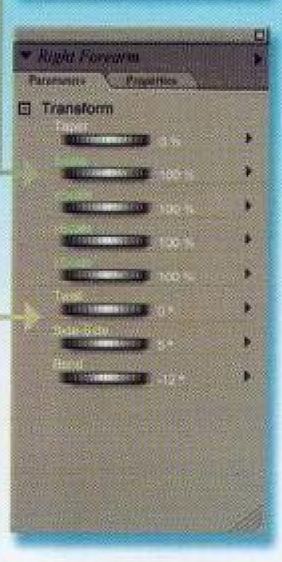


Otra forma de esta opción esta más enfocada en mover alguna pieza, digamos un brazo, pierna o cabeza en determinada dirección (torcer, lado a lado, inclinar); pero siempre conservando un eje base para ello.

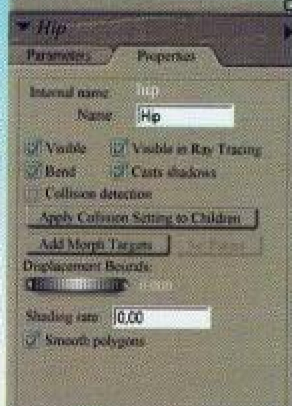
Aquí hallamos también los Morphs, usados para modificar las geometrías de las figuras. Ocasionalmente suelen aparecer varios de estos no oficiales (pero legales) para modelos independientes o de alguna marca; son hechos por fanáticos a fin de compensar una sección faltante o deseada en el modelo.

"Transform" viene en cada una de las partes que conforman la figura.

Éstos cumplen la función de escalar una zona ya sea a lo ancho, largo, alto, volumen y tamaño general.



No se aplican automáticamente, para usarlos da doble clic a la parte donde quieras tener el nuevo Morhp (nosotros usamos la cadera). Selecciona la pestaña de propiedades que aparece y el botón de Add Morph Target.



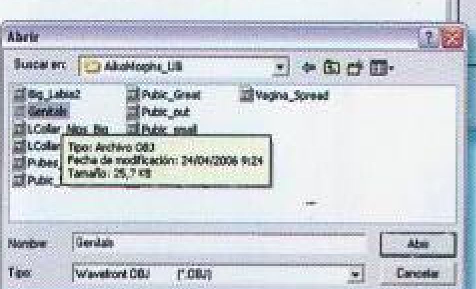
AddTargetDlog

Add Shape Interpolation Target:

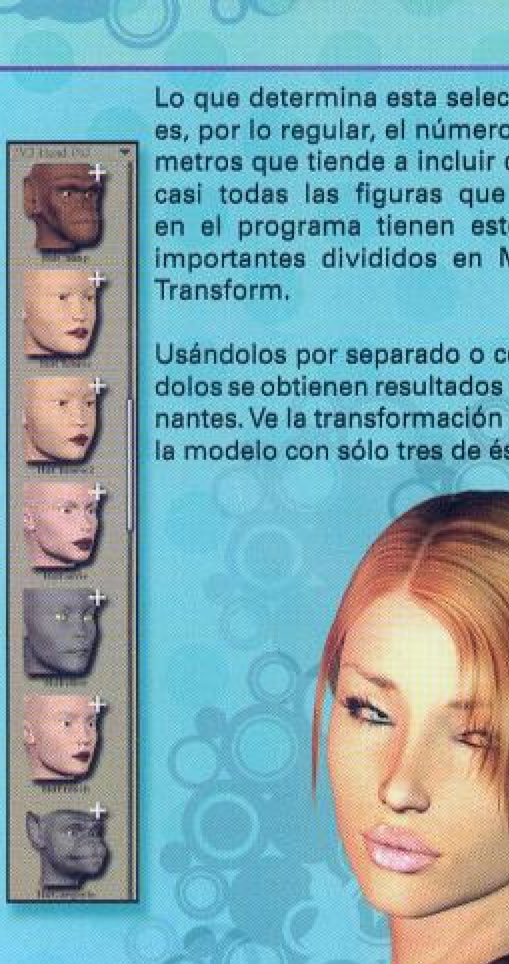
Geometry File: | locate

Label: shape1

Cancel | OK

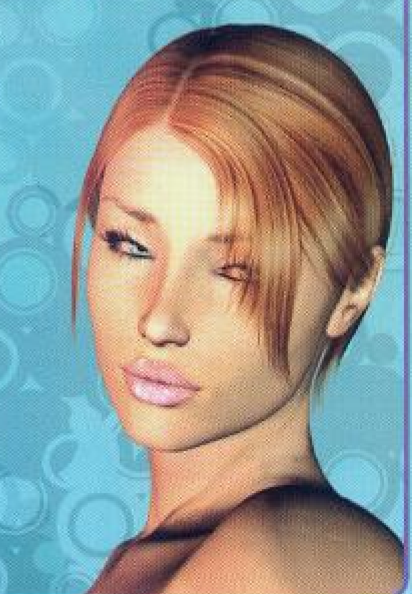


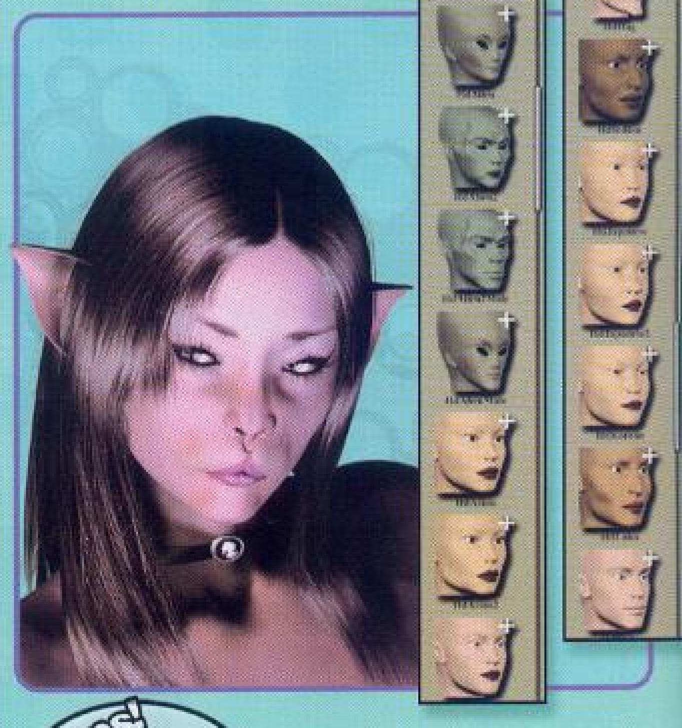
Ahora sólo encuentra el lugar donde lo tienes guardado y acéptalo. Puedes ponerle un nombre que lo identifique y aparecerá en la lista de diales.



Lo que determina esta selección final es, por lo regular, el número de parámetros que tiende a incluir cada una, casi todas las figuras que se usan en el programa tienen estos diales importantes divididos en Morphs y Transform.

Usándolos por separado o combinándolos se obtienen resultados impresionantes. Ve la transformación que sufre la modelo con sólo tres de éstos.





¡Oops!

¡Voy a necesitar ropa interior nueva!

Ya que éstos van desde manejar cosas tan básicas como las expresiones de alegría, enojo, tristeza o cualquier otra en el rostro, hasta cambiar radicalmente zonas como el cráneo, partes completas del cuerpo, sean volúmenes o longitudes, el caso es que este fabuloso programa nos da todas las herramientas necesarias para combinarlas con nuestra imaginación hentaipervers para realizar una obra hentaillesca.

Gracias a eso, nos permite cambiar de un cuerpo, digamos bastante estándar como éste...



a esto.....

Mucho mejor si se pretende hacer arte hentai en 3D.

¡RIIIP!

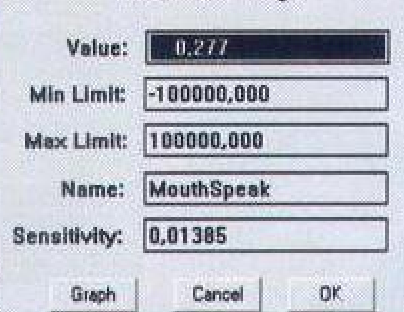


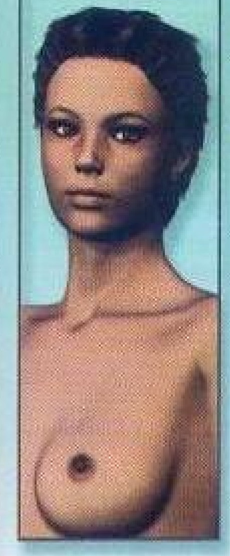


Convertir o cambiar los valores de éstos es tan sencillo como subir y bajar el volumen en un radio (uno viejo, claro), manteniendo un cierto límite según lo creas conveniente.

Con dos clic sobre cada uno aparecerá una ventana para ajustar los parámetros con muchísima exactitud en cosas como valores, el límite mínimo o máximo, hasta donde pueden modificarse y la sensibilidad que tendrá.







Un buen dominio de esto se reflejará en personajes más atractivos u originales para complementar las escenas finales que te decidas a realizar en el futuro.

Trata de practicar tanto como puedas lo que hemos visto en esta clase con las figuras de Judy y Don que ya están incluidas (en tanto logras conseguir una Victoria 2-3 o Michael completas). Ambas tienen una buena variedad de Morphs que te ayudarán a entender mejor su funcionamiento.





En esta ocasión tenemos a la cazademonios Rachel de *Ninja Gaiden Sigma*, creado por el equipo Team Ninja, de TECMO. Esta buenérrima mujer equipada no sólo con un hacha de guerra que combina con un traje de piel negra que acentúan todas sus curvas, deliciosa y extremadamente letal con las armas, impresiona a cualqúiera, tan bien formada que no importaria estar debajo de ella recibiendo una paliza....

SIGUIENTE NÚMERO SOPHITIA ALEXANDRIA de Souid Calibur 3

¿Te gusta dibujar fanart hentai de las chicas de los videojuegos? Aquí te daremos la oportunidad de mostrar tus habilidades al mundo. En cada número publicaremos a una chica famosa de algún videojuego y seleccionaremos el mejor fanart que nos haya llegado de ella. El tiempo es poco y el reto es alto, así que afila tus lápices y manda lo antes posible tu trabajo a la dirección de correo electrónico: dbhentai@vanguardiaeditores.com. Sólo los mejores serán publicados.

START

Chicas de tu CONSOLAción: RACHEL



Revisión de portafolios

Demuéstranos qué tan bueno eres

Si te gusta dibujar hentai y quieres saber qué nivel tienes, manda tus dibujos y te lo diremos. En esta sección revisaremos los trabajos de ustedes, lectores, y corregiremos errores específicos de anatomía, composición, perspectiva y/o técnica de representación. Sólo manda el trabajo que quieras que nuestros expertos revisen a cualquier de las siguientes direcciones:

Revista Dibujando Hentai
Salvador Díaz Mirón No. 156
Col. Santa María La Ribera
Del. Cuauhtémoc, CP. 06400
México D. F.

dbhentai@vanguardiaeditores.com

Y nuestro equipo trabajará para darte los consejos adecuados para mejorar tu técnica. No olvides mandar junto con tus dibujos todos tus datos, incluyendo nombre, teléfono, correo electrónico o alguna manera de localizarte, pues si tu trabajo es muy bueno, nos comunicaremos contigo para que formes parte del equipo creativo de nuestro grupo editorial: Vanguardia Editores. Así que ¡A dibujar! Esperamos tu material y recuerda que no vale la pena crear si no hay un público que pueda apreciar tu trabajo.

Cuando mandes tus dibujos vía e-mail deben de cumplir estos requisitos:

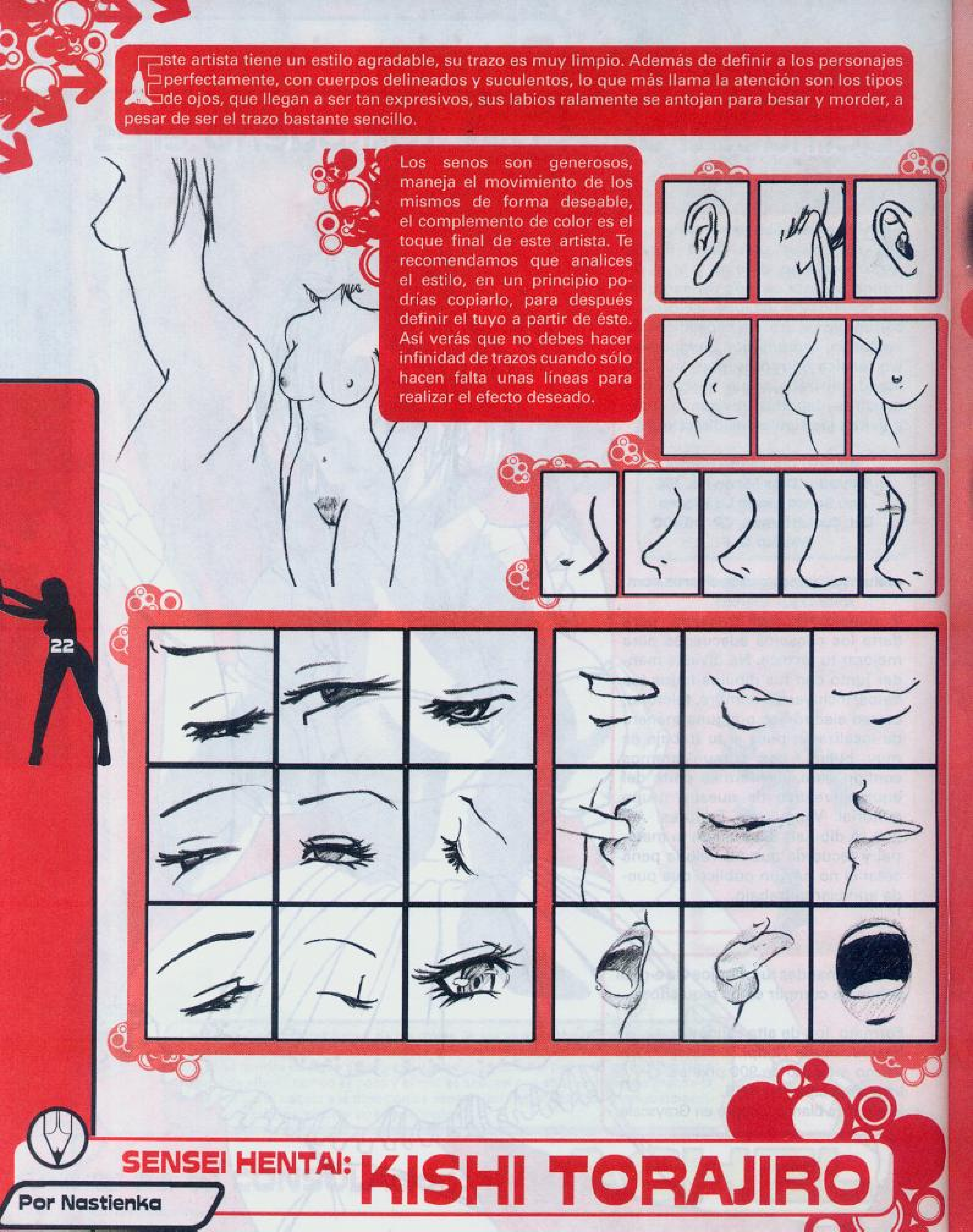
Formato .jpg de alta calidad.
Resolución de 72 dpi.
Ancho máximo de 900 pixeles.
Imagen a color en RGB.
Imagen en blanco y negro en Grayscale.

SENSEI HENTAI: KISHI TORAJIRO

Por Nastienka

Este artista tiene un estilo agradable, su trazo es muy limpio. Además de definir a los personajes perfectamente, con cuerpos delineados y suculentos, lo que más llama la atención son los tipos de ojos, que llegan a ser tan expresivos, sus labios ralamente se antojan para besar y morder, a pesar de ser el trazo bastante sencillo.

Los senos son generosos, maneja el movimiento de los mismos de forma deseable, el complemento de color es el toque final de este artista. Te recomendamos que analices el estilo, en un principio podrías copiarlo, para después definir el tuyo a partir de éste. Así verás que no debes hacer infinidad de trazos cuando sólo hacen falta unas líneas para realizar el efecto deseado.





Y tú, ¿qué les haces?

Por Nastienka

Es una buena pregunta, ¿no crees?: ¿qué les haces a cada uno de los trabajos que has hecho? En mi caso muchos los he regalado a amigos y familiares, algunos otros los he usado para algo como produccion en masa, n.nU. En colaboración con algunas socias, decidimos usar algunas imágenes para hacer libretas, tazas e incluso playeras.

Así les he dado un uso más práctico a muchas de mis ilustraciones. Aunque en su mayoría no todas son hentai, se les puede usar de la misma manera.

En este caso se usaron para:

TAZAS
LIBRETAS
PLAYERAS

¡Hentai Pervers!, envíenos qué es lo que hacen con sus dibujos, lo que sea, no importa si los usan como servilleta, denle valor a su trabajo, nos daría gusto saber qué hacen con sus obras de arte hentai, a la siguiente dirección:

dbhentai@vanguardiaeditores.com

Salvador Díaz Mirón
No. 158 Col. Santa
Ma. La Ribera, 06400
México, D.F.
Tel: 1323•0100

Cómic: EL ARTE SECUENCIAL

Por Fabián Roldán &

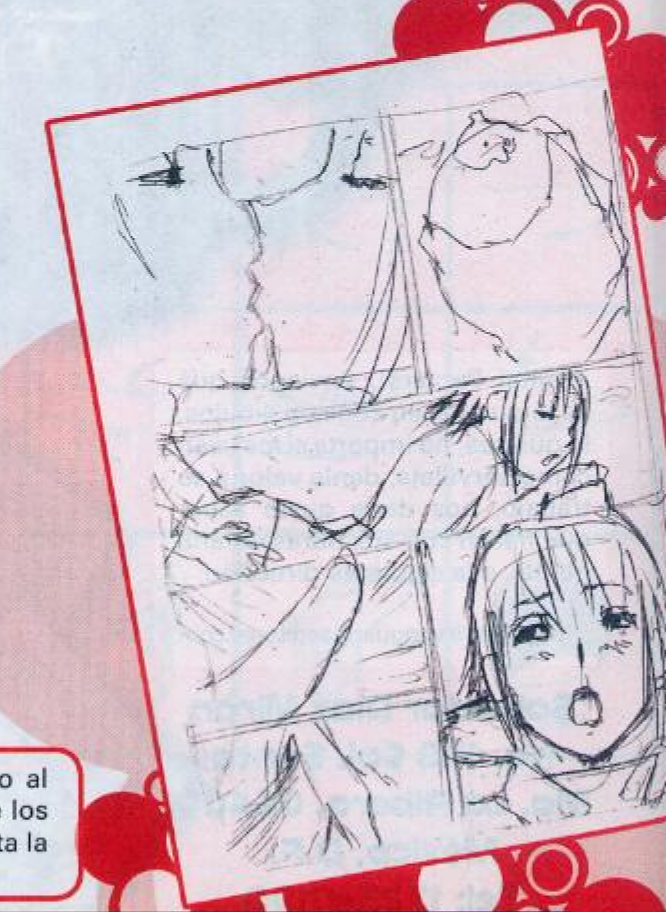


Hay conceptos complicados que no se pueden explicar en dos páginas, pero iremos viendo las cosas importantes poco a poco. Lo primero que debemos recalcar es que si queremos hacer cómic como los japoneses, primero hay que estudiar el cómic japonés. No sólo su estilo de dibujo, pues esto –como ya se dijo– es sólo el primer paso para hacer cómics: dibujar.

Pasando este primer punto vayamos al siguiente: el tipo de lectura. Los japoneses leen sus libros y revistas de DERECHA A IZQUIERDA y de ARRIBA HACIA ABAJO, su tipo de escritura es vertical y utilizan tres clases de escritura diferentes. Muy diferente de nosotros, pues en México leemos de IZQUIERDA A DERECHA, de ARRIBA HACIA ABAJO y nuestra escritura es horizontal. Cuando abrimos una revista, nuestros ojos se van inmediatamente a la esquina superior izquierda, pues es ahí donde todo comienza. Después de recorrer nuestros ojos a la derecha y encontrar la orilla de la página, volvemos la vista al extremo izquierdo para hacer lo mismo de nuevo en una y otra página. Cuando llegamos a la esquina derecha inferior de nuestra revista, inmediatamente nuestra vista sale de la página y damos vuelta a la hoja.

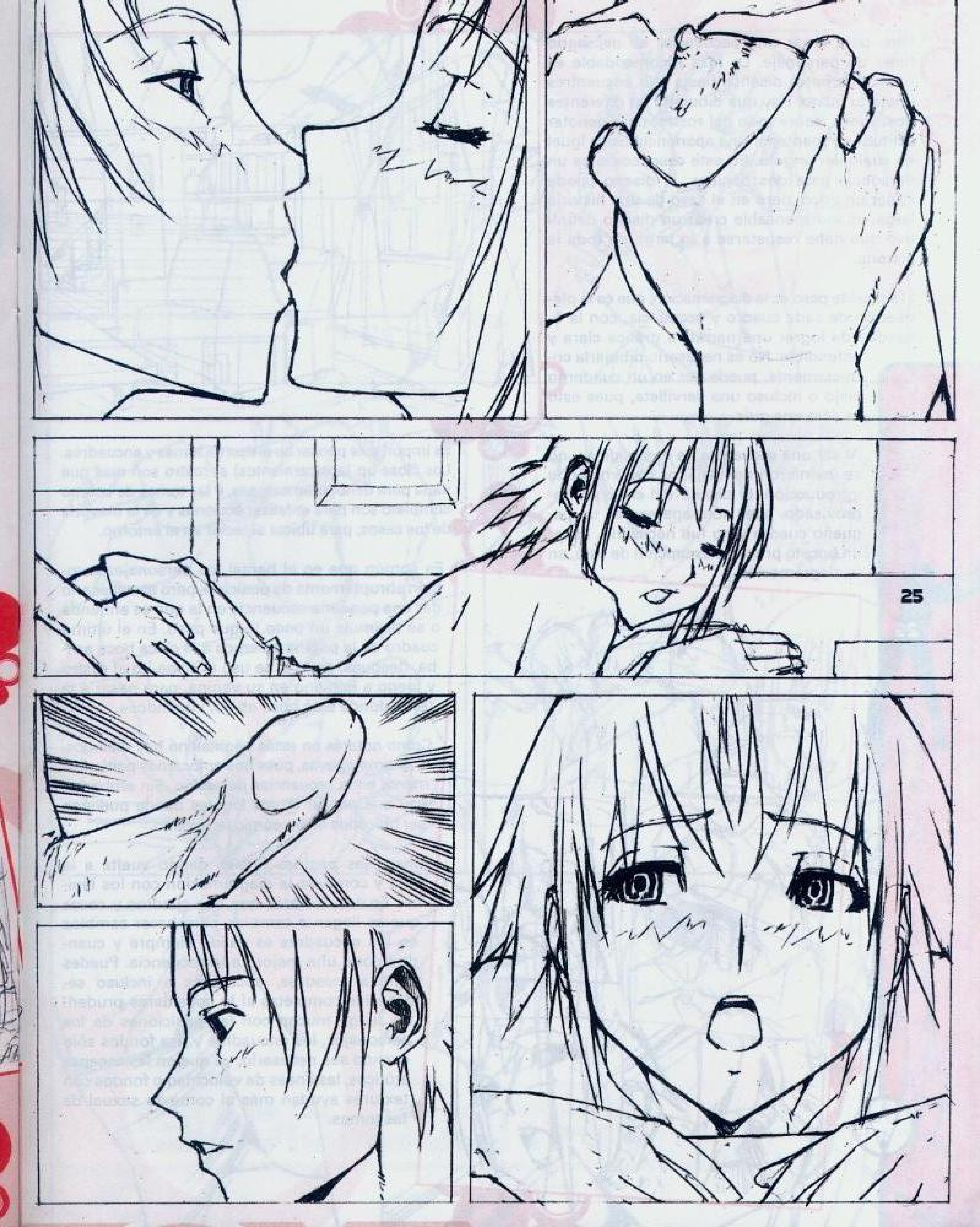
Esto significa que la secuencia debe de seguir ese orden para facilitar la lectura de nuestro trabajo, y así la gente pueda leerlo sin complicaciones y lo digiera adecuadamente. Así que en esta ocasión nos enfocaremos en cómo dar una correcta secuencia de cuadros.

Hacer cómic es una disciplina bastante más complicada de lo que normalmente se cree. No sólo se debe tener una excelente calidad en dibujo con todo lo que esto conlleva (conocimientos de anatomía, movimiento, perspectiva, expresión corporal y facial, etcétera), sino que además se debe saber contar una historia, utilizando los recursos de narrativa gráfica y arte secuencial de los que dispongamos. Pero no es nuestra intención asustarlos, por el contrario. Se trata de que en esta sección, iremos aprendiendo poco a poco de todo lo que se necesita para lograr ser un maestro en el arte del manga hentai. Lápices a la obra.



Tips del estudio del manga:

La separación entre los cuadros que están uno al lado del otro es más corta que la separación de los cuadros que están uno abajo del otro. Esto facilita la lectura guiando visualmente a nuestro lector.



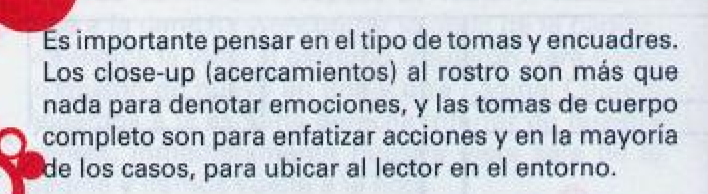
Pero para crear una secuencia, es necesario tener un personaje. Lo más recomendable es hacer diferentes diseños hasta que encuentres uno a tu gusto. Hay que dibujarlo en diferentes posiciones, sobre todo del rostro, para denotar actitudes y mantener una apariencia física igual en cualquier ángulo. En este caso, como es un personaje para dos páginas, el diseño puede variar un poco, pero en el caso de una historia larga, es indispensable crear un diseño definitivo que debe respetarse a lo largo de toda la historia.

El siguiente paso es la diagramación, que es la planeación de cada cuadro y secuencia, con la finalidad de lograr una narrativa gráfica clara y entendible. No es necesario dibujarla correctamente, puede ser en un cuaderno viejo o incluso una servilleta, pues esto es sólo una guía.

Al ser una secuencia de dos páginas, no se invirtieron demasiados cuadros en la introducción. El diseño del chico es improvisado, pues sólo aparece en un pequeño cuadro y no fue necesario, hacer un boceto previo, a excepción de esté, en la diagramación.







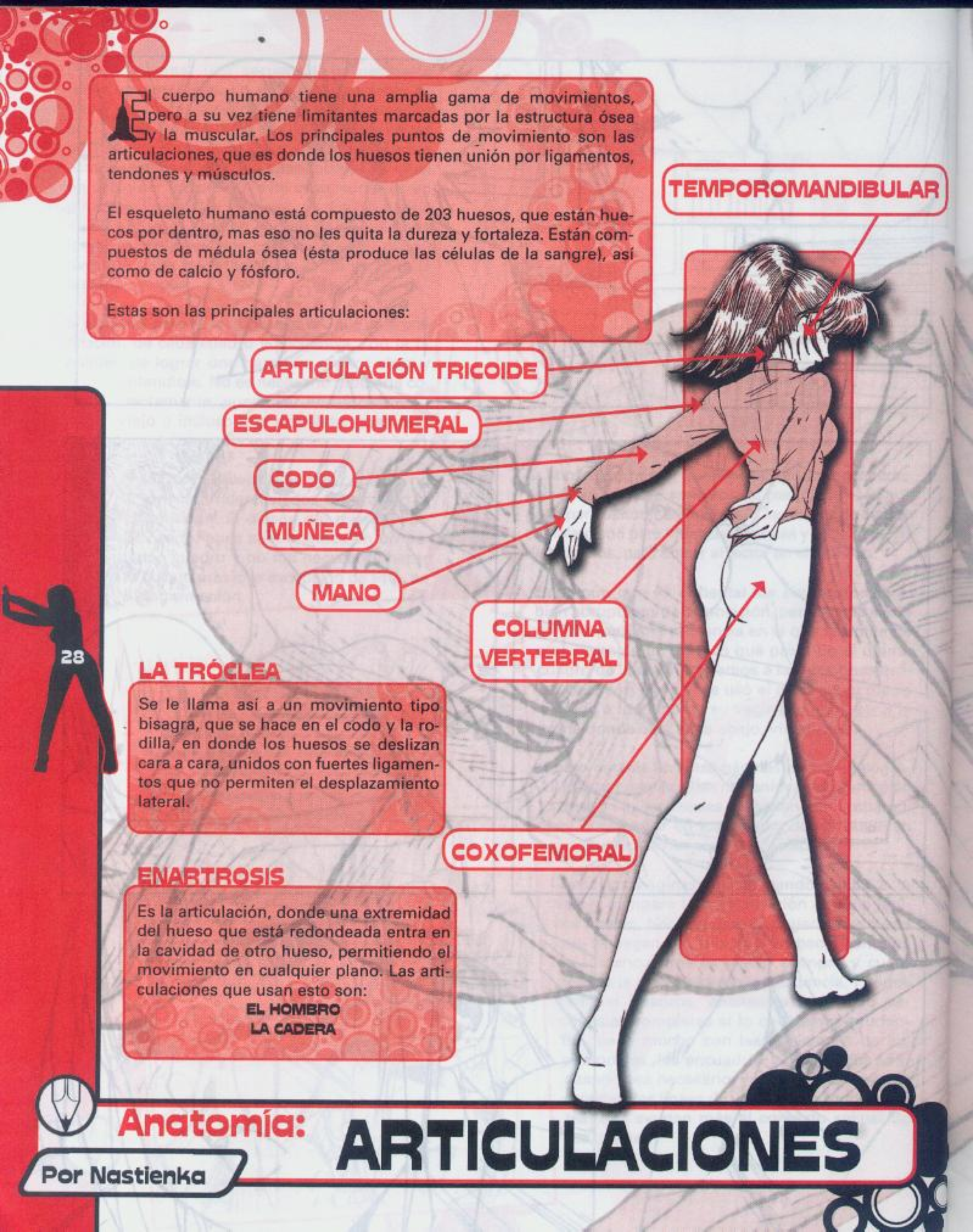
Es importante pensar en el tipo de tomas y encuadres. Los close-up (acercamientos) al rostro son más que nada para denotar emociones, y las tomas de cuerpo completo son para enfatizar acciones y en la mayoría de los casos, para ubicar al lector en el entorno.

Es común que en el hentai los personajes cambien abruptamente de posición, pero es necesario dar una pequeña secuencia en la que se entienda o se disimule un poco lo que pasó. En el último cuadro de la página 1 vemos a la chica boca arriba, después, en la 2, se usó el close-up al rostro y luego a la mano en su vagina, para pasar a la toma donde está boca abajo, viniéndose.

Como notarás en estas páginas no hay diálogos, ni onomatopeyas, pues nos enfocamos particularmente en la secuencias de acción. Sin embargo, hay que pensar en los lugares donde pudieran ser ubicados en un cómic terminado.

Checa las páginas finales dando vuelta a la hoja y compara la diagramación con los lápices finales. Notarás que hay cuadros y cosas que se llegan a cambiar, pero hacer cambios en los encuadres es válido siempre y cuando aporte una mejora a la secuencia. Puedes cambiar cuadros, encuadres o incluso secuencias completas si lo consideras prudente. Juega mucho con las posiciones de los personajes, los encuadres y usa fondos sólo cuando sea necesario, ya que en las escenas eróticas, las líneas de velocidad o fondos con texturas ayudan más al contexto sexual de las tomas.





El cuerpo humano tiene una amplia gama de movimientos, pero a su vez tiene limitantes marcadas por la estructura ósea y la muscular. Los principales puntos de movimiento son las articulaciones, que es donde los huesos tienen unión por ligamentos, tendones y músculos.

El esqueleto humano está compuesto de 203 huesos, que están huecos por dentro, mas eso no les quita la dureza y fortaleza. Están compuestos de médula ósea (ésta produce las células de la sangre), así como de calcio y fósforo.

Estas son las principales articulaciones:

LA TRÓCLEA

Se le llama así a un movimiento tipo bisagra, que se hace en el codo y la rodilla, en donde los huesos se deslizan cara a cara, unidos con fuertes ligamentos que no permiten el desplazamiento lateral.

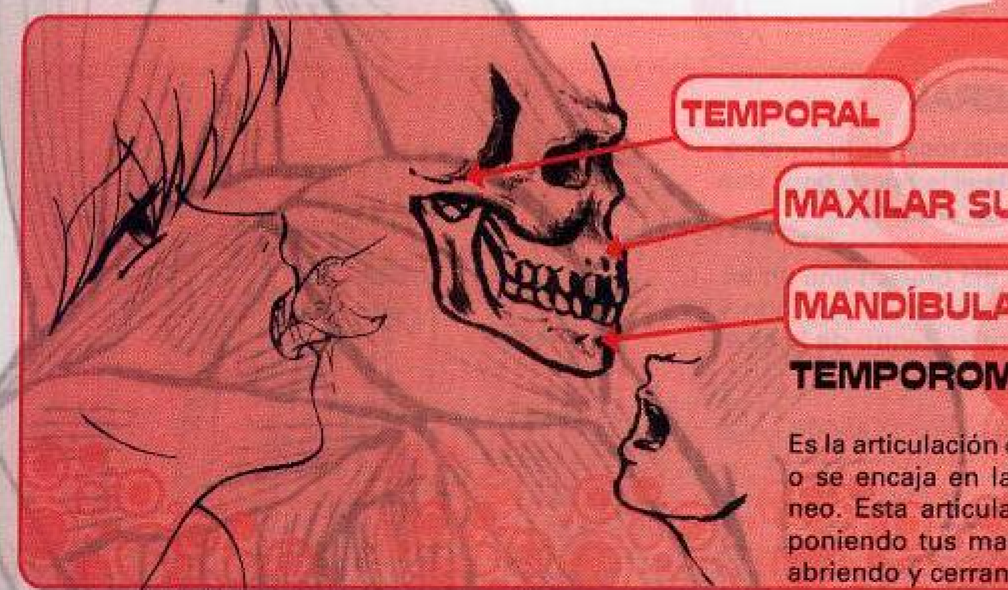
ENARTROSIS

Es la articulación, donde una extremidad del hueso que está redondeada entra en la cavidad de otro hueso, permitiendo el movimiento en cualquier plano. Las articulaciones que usan esto son:

EL HOMBRO
LA CADERA

Anatomía: ARTICULACIONES

Por Nastienka



TEMPOROMANDIBULAR

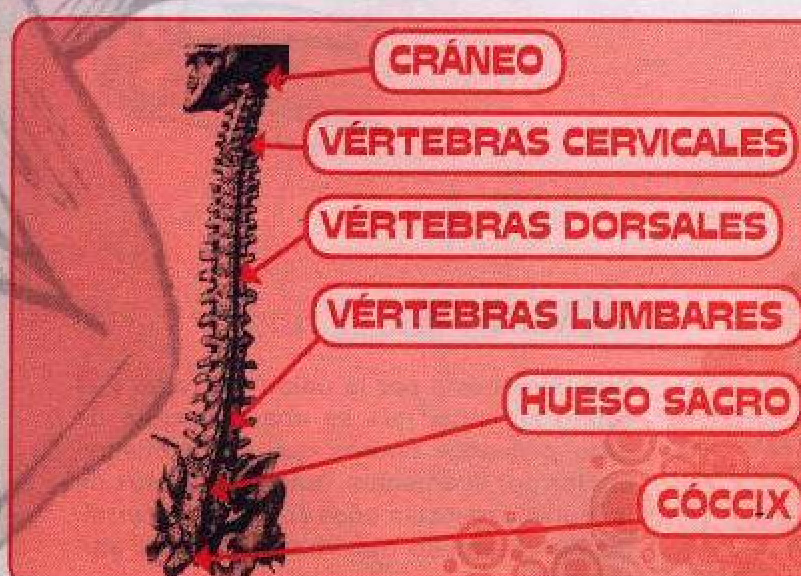
Es la articulación de la quijada que entra o se encaja en la parte lateral del cráneo. Esta articulación la puedes sentir poniendo tus manos en los cachetes y abriendo y cerrando la boca.

ARTICULACIÓN TROCOIDE

Esta articulación se encuentra en la base del cráneo, donde el atlas, la primera vértebra de la columna, sostiene el cráneo y el axis, que es la segunda vértebra cervical.

El axis tiene un saliente o apófisis, que sale hacia arriba, en donde el atlas puede rotar. Gracias a esta articulación podemos mover la cabeza.





COLUMNA VERTEBRAL

O también llamada espinazo, está situada a lo largo de la espalda, compuesta por siete vértebras cervicales, 12 dorsales, cinco lumbares, de cinco a seis sacras (fusionadas en el hueso sacro, que es la parte baja de la espalda) y tres a cuatro coccígeas (fusionadas en el cóccix).

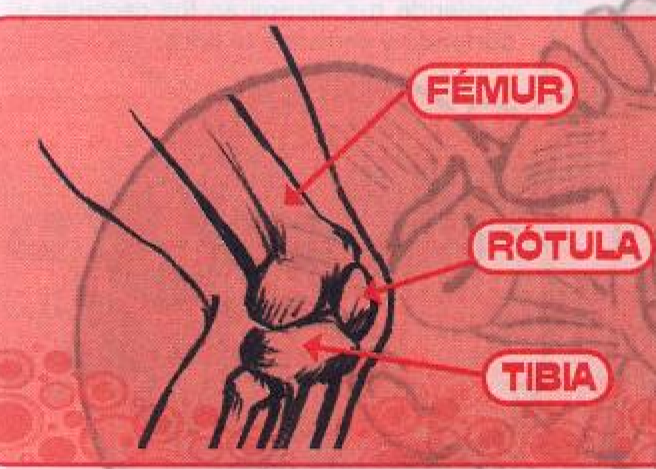
ESCAPULOHUMERAL

Puedes localizar la escápula tocando tu hombro. Hacia atrás en la espalda este hueso tiene una cavidad donde puede rotar el húmero.

El húmero es el hueso del brazo, tiene un extremo redondeado, recubierto de cartílago y liso, ya que tiene que rotar dentro de la cavidad en la escápula.

Puedes sentir este movimiento subiendo y bajando el brazo.





RODILLA

En esta zona es encuentra la unión del fémur con la tibia, en donde la rótula protege esta articulación.

Ambos huesos están siempre en fricción, además de que junto con el tobillo cargan todo el peso del cuerpo.

CODO

Aquí se une el húmero con los huesos del antebrazo, el radio y el cúbito.



RADIO

CÚBITO

CARPO

LA MUÑECA

Está compuesta por la unión del radio y el cúbito al carpo, que es una estructura de ocho pequeños huesos que se mantienen unidos por ligamentos. Todos los huesos de la muñeca resbalan unos sobre otros permitiendo un amplio movimiento de esta articulación.



COXOFEMORAL

El hueso de la cadera o pelvis tiene una cavidad llamada acetábulo, en donde el fémur se encaja.

El fémur es el hueso más largo del cuerpo humano, también tiene un lado redondeado y cubierto de cartílago que permite el movimiento.

LA MANO

Sin duda es la herramienta indispensable del dibujante. Comenzando por la muñeca, se compone de varias articulaciones individuales. En el cual hay cinco huesos llamados metacarpo, más las falanges que en el dedo gordo son sólo dos y en los demás dedos se componen de tres falanges cada uno. Todos unidos por tendones.

TIBIOTARSIANA

Es la articulación del tobillo, la tibia y el peroné a los maléolos interno y externo, así como el astrágalo, todos unidos por tendones. Aquí se localiza el tendón de Aquiles, que se extiende desde la pantorrilla hasta el talón.

PIE

Al igual que la mano, el pie se compone de varios huesos, con varios cuneiformes.

¡OH! XD

Clitóricamente hablando, ¿en realidad conoces tanto de sexo como piensas? El sexo no sólo se trata de coitos y masturbaciones, este tema puede llegar a hacer muy curioso.

Un hombre eyacula aproximadamente 7,200 veces en su vida; de estás, 2,000 serán por masturbación, así que no pueden decir que no hacen ejercicios para soltar la mano, eh...

Un pene promedio de un hombre mide entre 12.7 y 15.3 cm (5 a 6 pulgadas). Es más o menos lo que mide un lápiz, así que tienen doble poder en sus manos, mis pervers dibujantes.

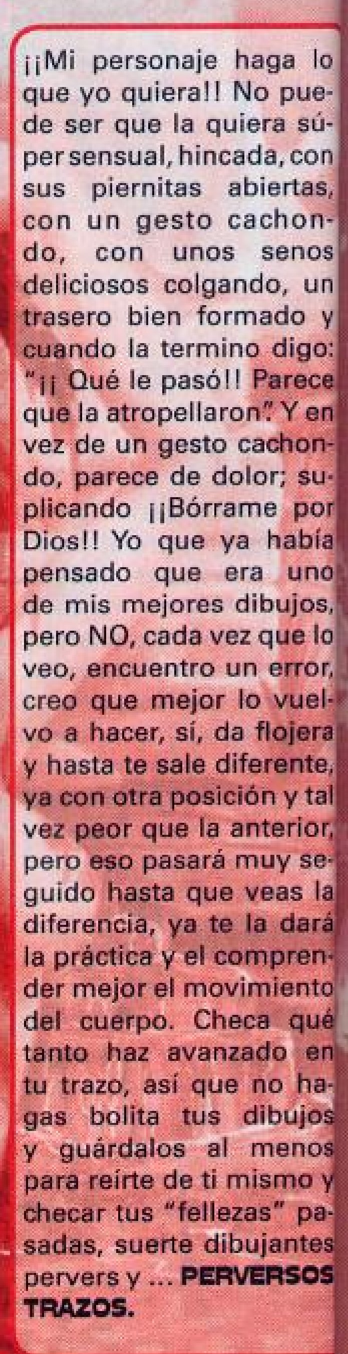
El hombre tiene un promedio de 11 erecciones durante el día, y durante la noche, unas nueve. Espero que sea el doble número de ideas que tengan para realizar un dibujo, ja.

TEMARIO PRÓXIMO NÚMERO

- **CLASES DE DIBUJO: Diferencia entre hombres y mujeres.**
- **CHICAS DE TU CONSOLAción: Sophia de Excalibur 3.**
- **CÓMIC: Actitudes hombre y mujer.**
- **ANATOMÍA: Músculos.**
- **ARMAS DEL DIBUJANTE: Lapiceros.**
- **¡QUÉ MUJER... GÓTICA!**

y más.

¿COMO HACER QUE...?



¡¡Mi personaje haga lo que yo quiera!! No puede ser que la quiera súper sensual, hincada, con sus piernitas abiertas, con un gesto cachondo, con unos senos deliciosos colgando, un trasero bien formado y cuando la termino digo: "¡¡ Qué le pasó!! Parece que la atropellaron". Y en vez de un gesto cachondo, parece de dolor; suplicando ¡¡Bórrame por Dios!! Yo que ya había pensado que era uno de mis mejores dibujos, pero NO, cada vez que lo veo, encuentro un error, creo que mejor lo vuelvo a hacer, sí, da flojera y hasta te sale diferente, ya con otra posición y tal vez peor que la anterior, pero eso pasará muy seguido hasta que veas la diferencia, ya te la dará la práctica y el comprender mejor el movimiento del cuerpo. Checa qué tanto haz avanzado en tu trazo, así que no hagas bolita tus dibujos y guárdalos al menos para reírte de ti mismo y checar tus "fellezas" pasadas, suerte dibujantes pervers y ... **PERVERSOS TRAZOS.**



¡NO COMPRES ESTA REVISTA!

SI ERES MENOR DE EDAD O SI EL GÉNERO DE PUBLICACIONES ERÓTICAS VA EN CONTRA DE TUS PRINCIPIOS



AMIGO VOCEADOR

ESTA REVISTA ES EXCLUSIVAMENTE PARA MAYORES DE EDAD, DE LA MANERA MÁS ATENTA SE TE INVITA,SUPLICA Y EXIGE QUE NO LA EXHIBAS NI VENDAS A MENORES DE EDAD.RECUERDA QUE CONSTITUYE UN DELITO

SÓLO ADULTOS

AMIGO LECTOR

¡CUIDADO! LA REVISTA QUE TIENES EN TUS MANOS POSEE IMÁGENES Y TEXTO, TANTO DE POSES COMO DE ACTOS SEXUALES. SI ESTE TIPO DE INFORMACIÓN VA EN CONTRA DE TU CRITERIO Y PRINCIPIOS MORALES, POR FAVOR, NO LA COMPRES

ESTA REVISTA DEBE ESTAR EMBOLSADA AL MOMENTO DE SER ADQUIRIDA, DE LO CONTRARIO, POR FAVOR, REGRÉSALA A TU DISTRIBUIDOR

TÚ TIENES LA LIBERTAD DE COMPRAR O NO ESTA REVISTA.